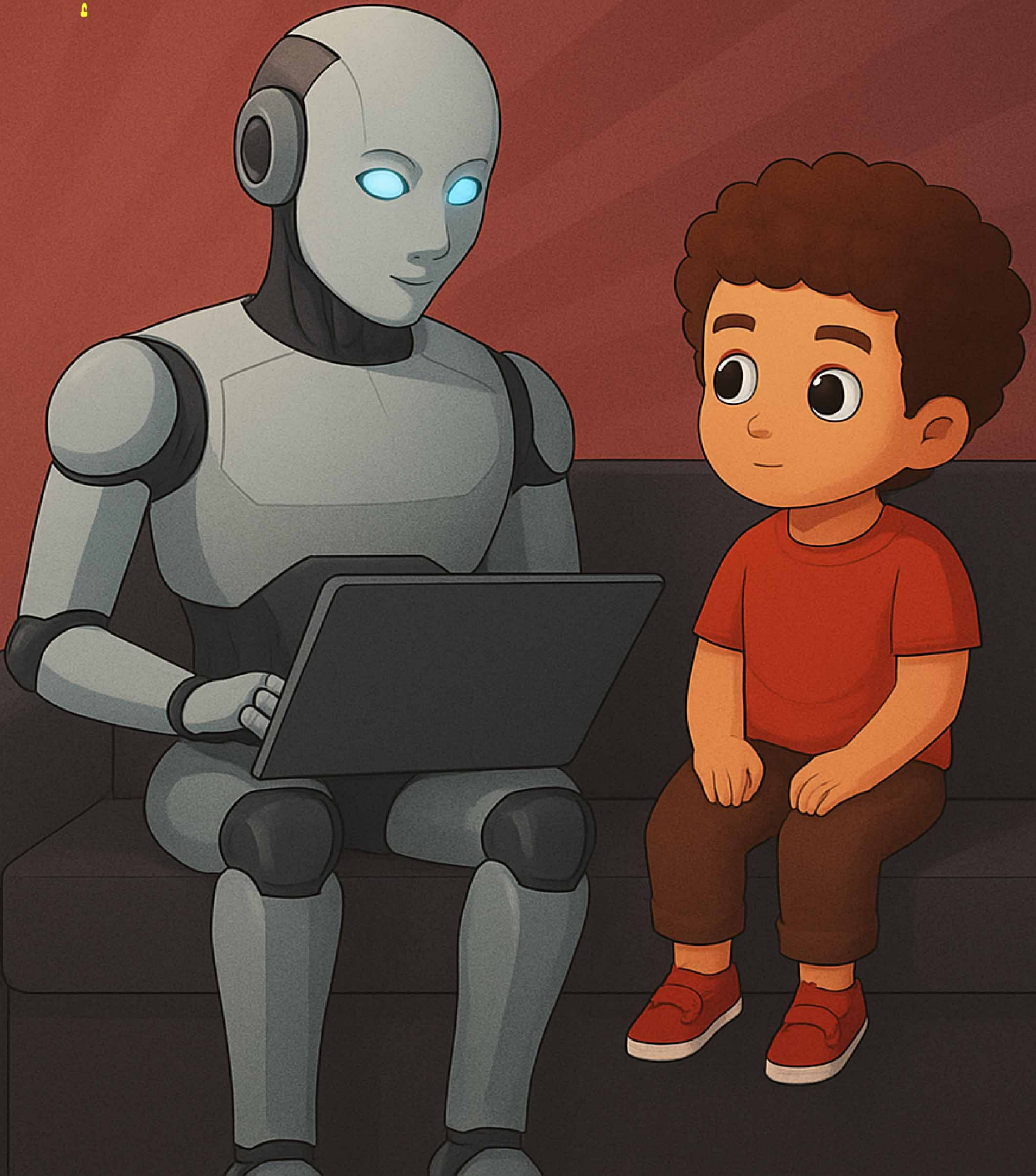
دفتر تحضير

مادة

تكنولوجيا المعلومات والاتصالات

الصف الثالث الإعدادى



بطاقة تعريف المعلم



الاسم : ....

اسم المدرسة : ....

مادة التدريس : ....

الوظيفة على الكادر : ....

الإدارة المركزية للتعليم العام
إدارة تنمية مادة الكمبيوتر التعليمي

توزيع محتوى مادة الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات للتعليم العام
للصف الثالث الإعدادي للعام الدراسي ٢٠٢٥/٢٠٢٦
الفصل الدراسي الأول

الشهر	مسلسل	الأسبوع	الموضوع	الأنشطة المصاحبة	التقييمات والاختبارات	ملاحظات
سبتمبر ٢٠٢٥	١	٢٠٢٥/٠٩/٢٠	الفصل الأول: حل المشكلات Problem Solving • حل المشكلة Problem Solving. • مراحل حل المشكلة Problem Solving Stages.	• يرتب خطوات حل المشكلة. • يضع خطوات الحل لبعض المشكلات الحياتية. (إثرائي)		
	٢	٢٠٢٥/٠٩/٢٧	خرائط التدفق Flowchart: • خرائط التدفق البسيطة (Simple Flowcharts). • تدريب (١-١) خريطة تدفق لجمع عددين. • تدريب (١ -٢) حل معادلة من الدرجة الأولى Y=3x+2. (إثرائي)	• يكتب تعريف خرائط التدفق. • يعدد إرشادات رسم خرائط التدفق. • نشاط (١-١): خريطة التدفق لحساب مساحة ومحيط مستطيل. • نشاط (١-٢): خريطة التدفق لحساب مساحة الدائرة. (إثرائي) • نشاط (١-٣): خريطة التدفق لحساب عدد السنوات بمعلومية عدد الشهور. (إثرائي)		
أكتوبر ٢٠٢٥	٣	٢٠٢٥/١٠/٠٤	استخدام التفرع (اتخاذ القرار Decision) في خرائط التدفق: • تدريب (١-٣) خريطة تدفق لطباعة كلمة ناجح في حالة أن تكون الدرجة المدخلة أكبر من أو تساوى ٥٠. (إثرائي) • تدريب (١-٤) خريطة تدفق لطباعة حاصل قسمة عددين وإذا كان المقسوم عليه يساوى صفر يطبع "غير مُعرف".	• نشاط (١-٤): خريطة تدفق لإدخال عددين ثم طباعة "العدد الأكبر هو؟" و "العدد الأصغر هو؟".		عيد القوات المسلحة يوم الاثنين الموافق ٢٠٢٥/١٠/٦ عقد اللقاء التعارفي للسادة أولياء الأمور يوم ٢٠٢٥/١٠/٨
	٤	٢٠٢٥/١٠/١١	• تدريب (١-٥) خريطة تدفق لإدخال رقم ثم طباعة نوع العدد (زوجى أو فردى). (إثرائي) • تدريب (١-٦) الحصول على درجة الحرارة ثم طباعة أكبر من الصفر أو أقل الصفر أو تساوى صفر.	• نشاط (١-٥): خريطة التدفق لحساب مساحة دائرة نصف قطرها R.		

	مسلسل	الأسبوع	الموضوع	الأنشطة المصاحبة	التقييمات والاختبارات	ملاحظات
	١١	٢٠٢٥/١١/٢٩	• زر الأمر Button: ○ ضبط خصائص (Location) - (Size). ○ ضبط خصائص - (ForeColor) - (BackColor) - (Font). (إثرائي) • العنوان Label: ○ ضبط خصائص -(AutoSize) (BorderStyle). • صندوق الكتابة Textbox: ○ ضبط خصائص (MaxLength) ○ - (MultiLine) (PasswordChar). (إثرائي)	• يرسم زر الأمر (Button) على نافذة النموذج (Form). • يغير موقع زر الأمر (Button) على نافذة النموذج (Form). • يضبط خصائص اللون الأمامي والخلفي والخط لزر الأمر. (إثرائي) • يتحكم في حجم أداة التحكم العنوان (Label). • يضع حدود لأداة التحكم العنوان (Label). • يضبط خصائص صندوق الكتابة كما ورد بالكتاب المدرسي. (إثرائي)		
	١٢	٢٠٢٥/١٢/٠٦	• صندوق القائمة ListBox: ○ ضبط خصائص -(Items) -(SelectionMode) (Sorted). • صندوق التحرير والسرد ComboBox: ○ ضبط خصائص (AutoCompleteMode) - (AutoCompleteSource). (إثرائي)	• يضبط خصائص كل من • ListBox • ComboBox كما ورد بالكتاب المدرسي (إثرائي)		عقد اللقاء التشاوري الثاني للسادة أولياء الأمور يوم ٢٠٢٥/١٢/١١
ديسمبر ٢٠٢٥	١٣	٢٠٢٥/١٢/١٣	• صندوق المجموعة GroupBox. • زر (اختيار بديل واحد) RadioButton • صندوق الاختيار CheckBox.	• يضع صندوق مجموعة (GroupBox) مرتين ثم يرسم أزرار (اختيار بديل واحد) RadioButton داخل كل مجموعة بحيث تعبر المجموعة الأولى عن النوع (ذكر أو أنثى) والمجموعة الثانية تعبر عن الحالة الاجتماعية (أعزب أو متزوج ...الخ) (إثرائي) • يرسم عدة صناديق اختيار (CheckBox) توضح اللغات (انجليزية - فرنسية) التي يجيدها الطالب.		
	١٤	٢٠٢٥/١٢/٢٠	الفصل الرابع: نافذة الكود (Code Window) • نافذة الكود (Code Window). • معالج الحدث (Event Handler).	• يفتح نافذة الكود (Code Window). • ينشأ معالج حدث نقر لزر أمر (Button) من خلال نافذة الكود (Code Window).		
	١٥	٢٠٢٥/١٢/٢٧	• ضبط الخصائص (Properties) برمجيا.	• ضبط خاصية Text برمجيا كما ورد بالكتاب المدرسي.		

مدرس المادة	المدرس الاول	الموجه المتابع	مدير المدرسة

الإدارة المركزية للتعليم العام
إدارة تنمية مادة الكمبيوتر التعليمي

	مسلسل	الأسبوع	الموضوع	الأنشطة المصاحبة	التقييمات والاختبارات	ملاحظات
	٥	٢٠٢٥/١٠/١٨	• استخدام الحلقات التكرارية في خرائط التدفق (LOOP) • تدريب (١-٧) طباعة الأعداد من ١ إلى ٣. • تدريب (١-٨) تعديل خريطة التدفق بالتدريب السابق لطباعة جدول ضرب ٣. (إثرائي)	• نشاط (١-٦): تتبع قيم المتغير J وقيمة ما يطبع عند تنفيذ كل خطوة. • نشاط (١-٧): خريطة تدفق لطباعة الأعداد الزوجية من ١ إلى ١٠. (إثرائي)	وفقاً للقرار ١٣٧ يتم عمل: -اختبار أسبوعي - اختبار شهري (١)	
	٦	٢٠٢٥/١٠/٢٥	• تدريب (١-٩) طباعة مجموع الأعداد الصحيحة من ١ إلى ٣.	• نشاط (١-٨): مجموع الأعداد الفردية في الأعداد من ١ إلى ١٠. • نشاط (١-٩): مجموع الأعداد الزوجية بدلاً من الفردية. (إثرائي)		الاختبار الشهري الأول يبدأ من ٢٠٢٥/١٠/٢٦ إلى ٢٠٢٥/١٠/٣٠
	٧	٢٠٢٥/١١/٠١	الفصل الثاني : مقدمة فيجوال بيزيك دوت نت • لغة فيجوال بيزيك دوت نت Visual Basic .Net. • البرمجة وذاكرة الكمبيوتر. (إثرائي) • لغة Visual Basic.net وإطار العمل NET Framework. • لغة Visual Basic.Net و IDE:	• يرسم رسم تخطيطي لأهم مكونات شاشة (IDE). (إثرائي)		عقد اللقاء التشاوري الأول للسادة أولياء الأمور يوم ٢٠٢٥/١١/٦
نوفمبر ٢٠٢٥	٨	٢٠٢٥/١١/٠٨	الفصل الثالث: خصائص أدوات التحكم (Controls Properties) • النموذج Form: ○ ضبط خصائص (Name) و (Text). ○ ضبط خصائص (FormBorderStyle)، (MaximizeBox)، (MinimizeBox)، (BackColor)، (RightToLeft). ○ (ControlBox)، (RightToLeftLayout) (إثرائي) ○ (WindowState) (إثرائي)	• يضبط خصائص نافذة النموذج (form) كما ورد بالكتاب المدرسي.	وفقاً للقرار ١٣٧ يتم عمل: -اختبار أسبوعي - اختبار شهري (٢)	
	٩	٢٠٢٥/١١/١٥				
	١٠	٢٠٢٥/١١/٢٢				الاختبار الشهري الثاني يبدأ من ٢٠٢٥/١١/٢٣ إلى ٢٠١٥/١١/٣٠

الاهداف العامة لتدريس مادة تكنولوجيا المعلومات

الصف الثالث الاعدادى



-تنمية القدرة على تحديد المشكلات وتحليلها منطقيًا.

-التعرف على خطوات حل المشكلات وتحويلها إلى خوارزميات.

-إدراك أهمية خرائط التدفق في تمثيل الحلول وتبسيطها.

-التعرف على بيئة التطوير المتكاملة Visual Basic .NET ومكوناتها الأساسية

-تنمية مهارة إنشاء المشروعات البرمجية واستخدام النماذج Forms.

-استيعاب دور النوافذ والأدوات – (Project Explorer – Toolbox Properties)في تصميم البرامج.

- التعرف على مفهوم أدوات التحكم (Controls) واستخدامها في تصميم النماذج.

-تنمية القدرة على ضبط خصائص الأدوات المختلفة لتناسب متطلبات التصميم.

-إدراك أهمية توظيف خصائص مثل النصوص، الألوان، الأحجام والخطوط في تحسين واجهة المستخدم.

-التعرف على مكونات نافذة الكود وأهميتها في البرمجة.

-فهم مفهوم الأحداث (Events) ومعالجاتها (Event Handlers) في البرمجة التفاعلية.

-استنتاج دور الكود البرمجي في التحكم بسلوك الأدوات واستجابة البرنامج للمستخدم.

-إدراك أهمية اختبار وتصحيح الأخطاء (Debugging) لتحسين جودة البرامج.

- تعزيز التفكير المنطقي وحل المشكلات باستخدام البرمجة.

-تنمية وعي الطالب بدور البرمجة في خدمة المجتمع ومواكبة التطورات العالمية.

مدرس المادة	المدرس الاول	الموجه المتابع	مدير المدرسة

الاهداف الخاصة لتدريس مادة تكنولوجيا المعلومات

الصف الثالث الاعدادى

-أن يعرّف الطالب المشكلة وأنواعها من أمثلة حياتية.

-أن يعدد الطالب خطوات حل المشكلة بالترتيب الصحيح.

-أن يمثل الطالب خطوات الحل باستخدام خريطة تدفق بسيطة.

-أن يميّز الطالب بين مفهوم الخوارزمية ومفهوم البرنامج.

-أن يطبّق الطالب خطوات حل مشكلة واقعية باستخدام الحاسوب.

-أن يحدد الطالب مكونات بيئة.(Visual Basic .NET (IDE

- أن يستخدم الطالب نافذة الخصائص لتغيير إعدادات أداة.

-أن يدرج الطالب أداة من صندوق الأدوات على النموذج.Form

-أن ينشئ الطالب مشروعًا جديدًا ويضيف إليه نموذجًا.

-أن يميز الطالب بين شريط القوائم وشريط الأدوات ووظيفة كل منهما.



-أن يغير الطالب اسم الأداة (Name) لتوضيح وظيفتها.

-أن يعدل الطالب النص المكتوب على أداة.(Text)

- أن يضبط الطالب حجم وموقع أداة على النموذج.

- أن يغير الطالب ألوان النص والخلفية للأداة – (ForeColor BackColor).

-أن يختار الطالب نوع الخط وحجمه للأداة من خلال نافذة الخصائص.

- أن يعرّف الطالب مكونات نافذة الكود وأجزاؤها.

-أن ينشئ الطالب معالج حدث Button_Click داخل نافذة الكود.

- أن يكتب الطالب كودًا يغير نص أداة Label عند الضغط على زر.

-أن يختبر الطالب البرنامج بعد إدخال الكود للتأكد من استجابة الأحداث.

-أن يصحح الطالب خطأ برمجيًا (Debugging) في مشروع بسيط.

مدرس المادة	المدرس الاول	الموجه المتابع	مدير المدرسة

جدول الحصص الاسبوعى

الثامنة	السابعة	السادسة	الخامسة	الرابعة	الثالثة	الثانية	الاولى	اليوم
								السبت
								الاحد
								الاثنين
								الثلاثاء
								الاربعاء
								الخميس

الثامنة	السابعة	السادسة	الخامسة	الرابعة	الثالثة	الثانية	الاولى	اليوم
								السبت
								الاحد
								الاثنين
								الثلاثاء
								الاربعاء
								الخميس

خريطة توزيع وتحليل منهج تكنولوجيا المعلومات والاتصالات للصف الثالث الاعدادى

الدرس	الموضوعات	نواتج التعلم	تكامل المهارات			الانشطة	الادلة
			المهارات الحياتية	القيم	القضايا والتحديات		
الوحدة الاولى حل المشكلات	- تعريف المشكلة وأنواعها. - خطوات حل المشكلة (تحديد – تحليل – وضع بدائل – اختيار الحل). - تمثيل المشكلة باستخدام خرائط التدفق. -دور الحاسوب في حل المشكلات. - تحويل خطوات الحل إلى خوارزمية. - الفرق بين الخوارزمية والبرنامج. - التحقق من صحة الحل ومراجعة النتائج. - تطبيقات عملية لحل المشكلات باستخدام الكمبيوتر.	-يعرّف المشكلة ويحدد المدخلات والمخرجات لأي موقف. - يكتب خطوات الحل على شكل خوارزمية منظمة. - يرسم خرائط تدفق باستخدام الرموز القياسية (إدخال – إخراج – عملية – قرار – تكرار). - يطبق خرائط التدفق على أمثلة حياتية ومشكلات رياضية بسيطة.	تعلم لتكون : تنمية القدرة على اتخاذ القرارات وحل المشكلات بثقة. تعلم التعرف: التعرف على خطوات التفكير المنطقي لتحليل وحل المشكلات.	قيم العمل : التعاون والدقة قيم الذات : تحمل المسؤولية	قضايا المواطنة : استخدام التفكير المنطقي لحل مشكلات المجتمع المدرسي والمحلي قضايا العولمة : الاعتماد على النماذج والخوارزميات في مواجهة تحديات عالمية.	يقوم الطلاب برسم خريطة تدفق لبرنامج بسيط لحساب مجموع عددين مدخلين من المستخدم، مع تحديد المدخلات والمخرجات والخطوات بترتيب صحيح.	-دفتر التحضير ما يدونه الطالب في كشكول الأنشطة. - ما ورد في الكتاب المدرسي من أنشطة.
الوحدة الثانية الفيجوال بيزيك .NET	- التعرف على لغة Visual Basic .NETكإحدى لغات البرمجة الشيئية. - مكونات بيئة التطوير المتكاملة.(IDE) - التعرف على نافذة المشروع Project Explorer.	- يوضح مفهوم لغة VB.NET ومجالات استخدامها. - يحدد مكونات إطار العمل .NET ودور المترجم وبيئة التشغيل.	تعلم لتكون : تنمية مهارة التنظيم والدقة في التعامل مع أدوات البرمجة تعلم لتعرف : استنتاج كيفية استخدام بيئة Visual Basic	قيم الذات : الطموح قيم العمل : الإبداع.	قضايا المواطنة : توظيف البرمجة في ابتكار تطبيقات تخدم المجتمع. قضايا العولمة : انتشار لغات البرمجة الحديثة	يقوم الطلاب بفتح مشروع جديد في VB.NET والتعرف على النوافذ الأساسية (Form –	-دفتر التحضير ما يدونه الطالب في كشكول الأنشطة.

	- التعرف على نافذة الخصائص Properties Window. - التعرف على صندوق الأدوات.Toolbox - خطوات إنشاء مشروع جديد في.VB.NET - التعرف على النموذج Formكواجهة للمشروع. -التعرف على شريط القوائم وشريط الأدوات.	- يتعرف على مكونات بيئة التطوير (IDE) مثل Form و Toolboxو Properties. - يفتح مشروع جديد ويحدد العناصر الأساسية لواجهة البرنامج.	NET.في إنشاء المشروعات		وتطبيقاتها عالميًا.	Toolbox – Properties – Solution Explorer).	- ما ورد في الكتاب المدرسي من أنشطة.
الوحدة الثالثة ضبط خصائص أدوات التحكم	- التعرف على مفهوم أدوات التحكم.(Controls) - التعرف على صندوق الأدوات Toolbox وأشهر الأدوات الموجودة به. - إدراج أداة على النموذج Form. - تغيير اسم الأداة.(Name) - تغيير النص المكتوب على الأداة.(Text) - ضبط حجم الأداة.(Size) - ضبط موقع الأداة (Location). - تغيير ألوان الأداة (ForeColor – BackColor). - ضبط نوع الخط وحجمه (Font). - التعامل مع خصائص أخرى مثل Enabled و.Visible	- يغيّر خصائص النموذج (Form) مثل الاسم واللون وحالة النافذة. - يستخدم أدوات التحكم (Button – Label – TextBox – ListBox – ComboBox – GroupBox – RadioButton – CheckBox). - يضبط الخصائص المختلفة لكل أداة (النص – اللون – الحجم – الاختيار). - يميز بين الأدوات التي تسمح باختيار عنصر واحد أو عناصر متعددة.	تعلم لتكون : تنمية الذوق الجمالي الرقمي. تعلم لتعمل : استنتاج أثر مبادئ التصميم على سهولة استخدام التطبيقات	قيم الذات : الإبداع قيم العمل : الدقة	قضايا المواطنة : تصميم واجهات تسهّل وصول المستخدمين للخدمات الرقمية . قضايا العولمة : انتشار معايير ضبط الخصائص واستخدامها في لغات البرمجة المختلفة عالميًا.	ينفذ الطلاب تصميمًا بسيطًا يضم أزرارًا وصناديق اختيار وقائمة منسدلة ويغيّرون خصائصها عمليًا.	-دفتر التحضير ما يدونه الطالب في كشكول الأنشطة. - ما ورد في الكتاب المدرسي من أنشطة.

الوحدة الرابعة نافذة الكود Code Window	-التعرف على مكونات نافذة الكود: (اسم الملف – ملف النموذج – سطر تعريف التصنيف – منطقة الأكواد – سطر نهاية التصنيف). - إظهار نافذة الكود من خلال مفتاح F7 او من نافذة الحل واختيار.View Code - مفهوم معالج الحدث Event Handlerودوره في تنفيذ الأوامر عند وقوع الحدث. - القائمتان العلويتان : Class Nameلعرض الأدوات، و Method Nameلعرض الأحداث المرتبطة بها. - خطوات إنشاء معالج حدث وربطه بأداة معينة في النموذج. - الصيغة العامة لكتابة الكود : ControlName.Property = Value. -ملاحظة أثر تنفيذ الكود على واجهة النموذج والتأكد من استجابة الأحداث.	- يكتب التعليمات البرمجية داخل نافذة الكود. - يشرح دور معالج الأحداث في تنفيذ الأوامر عند وقوع حدث (مثل الضغط على زر). - يغير خصائص الأدوات برمجيًا أثناء تشغيل البرنامج. - ينفذ برامج بسيطة تعتمد على الأحداث مثل تغيير النص أو اللون.	تعلم لتكون : الالتزام بالدقة والانضباط في كتابة واختبار الكود. تعلم لتعرف : التمييز بين مكونات نافذة الكود وإنشاء معالجات الأحداث لضبط خصائص الأدوات.	قيم الذات : الإتقان قيم العمل : الدقة	قضايا المواطنة : الاستخدام الأخلاقي للكود في بناء تطبيقات تخدم احتياجات المجتمع قضايا العولمة : توحيد مفاهيم الأحداث والخصائص في بيئات البرمجة العالمية مثل .NET.	كتب الطلاب كودًا برمجيًا بسيطًا يغير نص زر الأمر عند الضغط عليه، ويشغلون البرنامج لملاحظة النتيجة.	MR.AHMED KORANI كنزي لتكنولوجيا المعلومات 01008404357 - ما يدونه الطالب في كشكول الأنشطة. - ما ورد في الكتاب المدرسي من أنشطة

الفصل	الحصة	التاريخ	الفصل الدراسى	الدرس	عنوان الدرس
		- ـ ٢٠٢	الأول	الاول	حل المشكلات
		- ـ ٢٠٢			
		- ـ ٢٠٢			
		- ـ ٢٠٢			

التمهيد : لما يبقى عندك مسألة رياضيات صعبة.. بتبدأ تحلها إزاي؟

أهداف الدرس : ١- أن يعرف الطالب المشكلة Problem ٢- ان يحدد الطالب مراحل حل المشكلة ٣- ان يكتب الطالب خطوات حل المشكلة

المهارات والقيم والقضايا المتضمنة بالدرس	المعينات التدريسية	التكنولوجيا المساعدة (للدمج)	استراتيجيات الدرس	المحتوى العلمى	الانشطة التعليمية	الاداء الصفى	الواجب المنزلى
المهارة :تحديد مدخلات ومخرجات. قيم العمل :تنظيم خطوات الحل. قضايا المواطنة :حل المشكلات بطريقة علمية.	الكتاب المدرسى - سبورة لرسم مثال بسيط على خطوات حل المشكلة - معمل الحاسب	لا يوجد	المناقشة والحوار - العصف الذهنى	**المشكلة Problem :** هدف او موقف مطلوب الوصول إليه من خلال مجموعة خطوات محددة **حل المشكلات Problem Solving :** الخطوات والانشطة والعمليات التى ينبغى القيام بها للوصول للهدف . **خطوات حل المشكلة :** ١- تحديد المشكلة : تحديد المدخلات المتوفرة والعمليات الحسابية او المنطقية والمخرجات المطلوبة ٢- إعداد خطوات الحل (الخوارزمية) : مجموعة خطوات واجراءات مرتبة ترتيب منطقي (أحد طرق تمثيل خطوات الحل هى خرائط التدفق Flow Chart) ٣- تصميم البرنامج على الكمبيوتر : يتم فيها ترجمة خريطة التدفق باستخدام احدى لغات البرمجة ٤- اختبار صحة البرنامج وتصحيح الاخطاء : يتم فيها التأكد من خلو البرنامج من الاخطاء ٥- توثيق البرنامج : يتم فيها كتابة كل الخطوات التى اتخذت لحل المشكلة	يقوم الطالب بكتابة خطوات حل مشكلة بسيطة) وتحديد المدخلات والمخرجات بأنفسهم.	يعرض الطالب الحلول التي كتبُوها أمام زملائهم، ويقارنوا بين الخطوات للوصول للترتيب الصحيح.	الخطوات والانشطة والعمليات التى ينبغى القيام بها للوصول الى هدف او ناتج يطلق عليها : (تحديد المشكلة - اختبار صحة البرنامج - المشكلة - حل المشكلة)
التقييم الاسبوعى	....						

الفصل	الحصة	التاريخ	الفصل الدراسى	الدرس	عنوان الدرس
		- ـ ٢٠٢	الأول	الاول	خرائط التدفق
		- ـ ٢٠٢			
		- ـ ٢٠٢			
		- ـ ٢٠٢			

MR.AHMED KORANI
كنزى لتكنولوجيا المعلومات
01008404357

التمهيد : ما المقصود بالخوارزمية؟؟

أهداف الدرس : ١- أن يكتب الطالب خطوات حل المشكلة الخوارزمية ٢- ان يحدد الطالب اهم الاشكال المستخدمة فى خرائط التدفق ٣- ان يرسم الطالب خريطة تدفق تعبر عن خطوات حل مشكلة ما

المهارات والقيم والقضايا المتضمنة بالدرس	المعينات التدريسية	التكنولوجيا المساعدة (للدمج)	استراتيجيات الدرس	المحتوى العلمى	الانشطة التعليمية	الاداء الصفى	الواجب المنزلى
المهارة :صياغة خوارزمية منظمة. قيم العمل :تحويل الحل لخطوات. قضايا المواطنة :تمثيل الحل برموز قياسية.	الكتاب المدرسى - سبورة لرسم مثال مبسط لخريطة تدفق - معمل الحاسب	لا يـــوجـــد	المناقشة والحوار - التعلم التعاونى	**خرائط التدفق Flow Chart :** تمثيل تخطيطى يعتمد على الرسم بأشكال قياسية لتوضيح خطوات حل المسألة **أهم الاشكال المستخدمة فى خرائط التدفق** البداية / النهاية Processمعالجة / عملية اتخاذ قرار خطوط اتجاه الإدخال والإخراج **خرائط التدفق البسيطة :** رسم خريطة تدفق لجمع عددين يتم إدخالهم وإظهار الناتج Start Read A , B C = A + B Print C End خطوات الحل ١- بداية ٢- ادخال العددين A , B ٣- C = A + B ٤- طباعة الناتج C ٥- نهاية	يرسم الطلاب في كراساتهم خريطة تدفق لطرح عددين وفق المثال الموجود بالدرس.	يقارن الطلاب بين الخرائط التي رسموها، ويحددوا معًا أيها يوضح خطوات الحل بشكل أوضح وصحيح.	ارسم خريطة تدفق لحساب مساحة ومحيط المستطيل .
التقييم الاسبوعى	....						

الفصل	الحصة	التاريخ	الفصل الدراسى	الدرس	عنوان الدرس
		- - ٢٠٢	الأول	الاول	استخدام التفرع فى خرائط التدفق
		- - ٢٠٢			
		- - ٢٠٢			
		- - ٢٠٢			

MR.AHMED KORANI
كنزي لتكنولوجيا المعلومات
01008404357

التمهيد : كيف نستخدم الشرط في خريطة التدفق؟

أهداف الدرس : ١- أن يكتب الطالب خطوات حل المشكلة الخوارزمية ٢- ان يحدد الطالب اهم الاشكال المستخدمة فى خرائط التدفق ٣- ان يرسم الطالب خريطة تدفق تعبر عن التفرع فى خرائط التدفق

المهارات والقيم والقضايا المتضمنة بالدرس	المعينات التدريسية	التكنولوجيا المساعدة (للدمج)	استراتيجيات الدرس	المحتوى العلمى	الانشطة التعليمية	الاداء الصفى	الواجب المنزلى
المهارة :التمييز بين الحالات الشرطية. قيم العمل :دقة اتخاذ القرار. قضايا المواطنة :الوصول لنتائج صحيحة	الكتاب المدرسى - سبورة لرسم مثال خريطة تدفق - معمل الحاسب	لا يوجد	المناقشة والحوار - التعلم التعاونى	ارسم خريطة تدفق لقراءة رقمين ثم طباعة الرقم الاكبر هو ؟ والرقم الاصغر هو ؟ Start → Read X , Y → Is X > Y → Yes: Print X العدد الاكبر، Y العدد الاصغر / No: Print Y العدد الاكبر، X العدد الاصغر → End ارسم خريطة تدفق لإدخال عددين ثم قسمتهم وإظهار الناتج ، واذا كان الرقم العدد عليه يساوى صفر اطبع عبارة "غير معرف" . خطوات الحل ١- بداية ٢- ادخال الرقمين N1 , N2 ٣- اذا كان N2 = 0 اذا ٣-١ اطبع غير معرف ٣-٢ اذهب للخطوة رقم ٦ ٤- C = N1 / N2 ٥- اطبع الناتج C ٦- نهاية . Start → Read N1 , N2 → Is N2 = 0 → Yes: Print غير معرف / No: C = N1 / N2 → Print C → End	يرسم الطالب خريطة تدفق تبين قرار طباعة كلمة "ناجح" إذا كانت الدرجة أكبر من أو تساوي ٥٠.	يقارن الطالب بين الخرائط المرسومة لتصحيح خطوات التفرع وإظهار الشكل الصحيح للشرط.	ارسم خريطة تدفق لقراءة درجة الطالب فى مادة الكمبيوتر وطباعة كلمة ناجح إذا كانت الدرجة المدخلة اكبر من او يساوى ١٠
التقييم الاسبوعى	....						

سلسلة كنزى لتكنولوجيا المعلومات

الفصل	الحصة	التاريخ	الفصل الدراسى	الدرس	عنوان الدرس
		- ـ ٢٠٢	الأول	الاول	تابع استخدام التفرع فى خرائط التدفق
		- ـ ٢٠٢			
		- ـ ٢٠٢			
		- ـ ٢٠٢			

التمهيد : كيف نستخدم الشرط في خريطة التدفق؟

أهداف الدرس : ١ـ أن يكتب الطالب خطوات حل المشكلة الخوارزمية ٢ـ ان يحدد الطالب اهم الاشكال المستخدمة فى خرائط التدفق ٣ـ ان يرسم الطالب خريطة تدفق تعبر عن التفرع فى خرائط التدفق

المهارات والقيم والقضايا المتضمنة بالدرس	المعينات التدريسية	التكنولوجيا المساعدة (للدمج)	استراتيجيات الدرس	المحتوى العلمى	الانشطة التعليمية	الاداء الصفى	الواجب المنزلى
المهارة :التمييز بين الحالات الشرطية. قيم العمل :دقة اتخاذ القرار. قضايا المواطنة :الوصول لنتائج صحيحة	الكتاب المدرسى - سبورة لرسم مثال خريطة تدفق - معمل الحاسب	لا ــــــــ يوجد	المناقشة والحوار - التعلم التعاونى	**ارسم خريطة تدفق لقراءة درجة الحرارة R ، اطبع درجة الحرارة اكبر من الصفر ، اصغر من الصفر ، تساوى الصفر .** ١-بداية ٢-ادخال درجة الحرارة R ٣-اذا كانت R =0 ٣-١ اطبع رسالة تساوى الصفر ٤-غير ذلك ٤-١ اذا كانت R > 0 ٤-١-١ اطبع اكبر من الصفر ٤-٢ غير ذلك ٤-٢-١ اطبع اصغر من الصفر ٥- نهاية Start Read R Is R = 0 Yes: Print تساوى الصفر No Is R > 0 Yes: Print اكبر من الصفر No: Print اكبر من الصفر End	يرسم الطالب خريطة تدفق لقراءة رقمين ثم طباعة الرقم الاكبر والرقم الاصغر وفى حالة التساوى اطبع Equal	يقارن الطالب بين الخرائط المرسومة لتصحيح خطوات التفرع وإظهار الشكل الصحيح للشرط.	ارسم خريطة تدفق لقراءة درجة الطالب فى مادة الكمبيوتر وطباعة كلمة ناجح إذا كانت الدرجة المدخلة اكبر من او يساوى ١٠
التقييم الاسبوعى	....						

الفصل	الحصة	التاريخ	الفصل الدراسى	الدرس	عنوان الدرس
		- ـ ٢٠٢	الأول	الاول	استخدام الحلقات التكرارية فى خرائط التدفق
		- ـ ٢٠٢			
		- ـ ٢٠٢			
		- ـ ٢٠٢			

التمهيد : ماذا نفعل إذا أردنا تكرار نفس الخطوة أكثر من مرة؟؟

أهداف الدرس : ١- أن يكتب الطالب خطوات حل المشكلة الخوارزمية ٢- ان يحدد الطالب اهم الاشكال المستخدمة فى خرائط التدفق ٣- ان يرسم الطالب خريطة تدفق تعبر عن مفهوم التكرار فى خرائط التدفق

المهارات والقيم والقضايا المتضمنة بالدرس	المعينات التدريسية	التكنولوجيا المساعدة (للدمج)	استراتيجيات الدرس	المحتوى العلمى	الانشطة التعليمية	الاداء الصفى	الواجب المنزلى
المهارة :استخدام عداد للتكرار. قيم العمل :الدقة في التكرار. قضايا المواطنة :تنظيم العمليات المتكررة.	الكتاب المدرسى - سبورة لرسم خريطة تدفق توضح طباعة الأعداد من ١ إلى ١٠ – معمل الحاسب	لا يـــــوجـــــد	المناقشة والحوار - التعلم التعاونى	ارسم خريطة تدفق لطباعة الاعداد من ١ الى ١٠ . ١-بداية ٢- N =1 ٣- اذا كانت N <= 10 ٣-١ اطبع N ٣-٢ N= N+2 ٣- ٣ اذهب للخطوة رقم ٣ ٤- نهاية Start N = 1 Is N<=10 No Yes Print N N = N + 1 End	يكتب الطالب خطوات حل لطباعة الأعداد من ١ إلى ٣ ثم يرسمون خريطة التدفق في كراساتهم	يقارن الطالب بين الحلول المرسومة ويحددون الشكل الصحيح للحل التكراري	فى خريطة تدفق طباعة الاعداد من ١ الى ٣ اذكر عدد مرات التكرار – ووضح قيمة المتغير بعد انتهاء عملية التكرار
التقييم الاسبوعى	....						

الفصل	الحصة	التاريخ	الفصل الدراسى	الدرس	عنوان الدرس
		- ـ ٢٠٢	الأول	الاول	تابع استخدام الحلقات التكرارية فى خرائط التدفق
		- ـ ٢٠٢			
		- ـ ٢٠٢			
		- ـ ٢٠٢			

MR.AHMED KORANI
كنزى لتكنولوجيا المعلومات
01008404357

التمهيد : ماذا نفعل إذا أردنا تكرار نفس الخطوة أكثر من مرة؟؟

أهداف الدرس : ١- أن يكتب الطالب خطوات حل المشكلة الخوارزمية ٢- ان يحدد الطالب اهم الاشكال المستخدمة فى خرائط التدفق ٣- ان يرسم الطالب خريطة تدفق تعبر عن مفهوم التكرار فى خرائط التدفق

المهارات والقيم والقضايا المتضمنة بالدرس	المعينات التدريسية	التكنولوجيا المساعدة (للدمج)	استراتيجيات الدرس	المحتوى العلمى	الانشطة التعليمية	الاداء الصفى	الواجب المنزلى
المهارة :استخدام عداد للتكرار. قيم العمل :الدقة في التكرار. قضايا المواطنة :تنظيم العمليات المتكررة.	الكتاب المدرسى - سبورة لرسم خريطة تدفق توضح طباعةمجموع الأعداد من ١ إلى ٣ – معمل الحاسب	لا ـــــــ يوجد	المناقشة والحوار - التعلم التعاونى	**ارسم خريطة تدفق لطباعة مجموع الاعداد من ١ الى ٣** 1- بداية 2- N = 1 3- Sum = 0 4- Sum = sum +N 5- N = N + 1 6- اذا كان N > 3 اذن 6-1 اطبع Sum 7 غير ذلك 7-1 اذهب للخطوة 4 8- إنهاء Start → N = 1 → Sum = 0 → Sum = Sum + N → N = N + 1 → N>3 → Print Sum → End	يكتب الطلاب خطوات حل لطباعة مجموع الأعداد من ١ إلى ٣ ثم يرسمون خريطة التدفق في كراساتهم	يقارن الطلاب بين الحلول المرسومة ويحددون الشكل الصحيح للحل التكراري	ارسم خريطة تدفق لطباعة مجموع الاعداد الفردية من ١ الى ١٠

التقييم الاسبوعى	....

الفصل	الحصة	التاريخ	الفصل الدراسى	الدرس	عنوان الدرس
		- ـ ٢٠٢	الأول	الثانى	مقدمة لغة الفيجوال بيزيك دوت نت
		- ـ ٢٠٢			
		- ـ ٢٠٢			
		- ـ ٢٠٢			

التمهيد : ما المقصود بلغة البرمجةVB.NET ؟

أهداف الدرس : ١- أن يوضح الطالب المقصود بلغة البرمجة ٢- ان يتعرف الطالب على ماهية الفيجوال بيزيك دوت نت ٣- ان يحدد اهم مكونات شاشة IDE

المهارات والقيم والقضايا المتضمنة بالدرس	المعينات التدريسية	التكنولوجيا المساعدة (للدمج)	استراتيجيات الدرس	المحتوى العلمى	الانشطة التعليمية	الاداء الصفى	الواجب المنزلى
المهارة :التعامل مع بيئة التطوير. **قيم العمل :**إتقان استخدام الأدوات. **قضايا المواطنة :**الوعي التكنولوجي بالبرمجة.	الكتاب المدرسى - جهاز كمبيوتر مثبت عليه برنامج Visual Studio- معمل الحاسب.	لا يوجد	المناقشة والحوار - التعلم التعاونى	**لغة Visual Basic.Net :** هى إحدى لغات البرمجة ذات المستوى العالى ومصممة لتكون سهلة التعلم . **لغة البرمجة :** مجموعة من الأوامر والتعليمات تكتب بالحروف الانجليزية مثل لغة Visual Basic **لغة الآلة :** اللغة الوحيدة التي يفهمها الكمبيوتر وتتكون من رقمين فقط (0 , 1) **تمتاز لغة Visual Basic بأنها :** **كائنية التوجه Object Oriented :** لأن برامجها تعمل من خلال كائنات فى ذاكرة الكمبيوتر **موجهة بالحدث Event Driven :** لان الاوامر والتعليمات تنفذ عند وقوع حدث معين . **الكائن Object :** هو وحدة البناء الأساسية في لغات البرمجة كائنية التوجه . **الخاصية Property :** هي التي تصف الكائن وتحدده مثل اللون والعرض والارتفاع والنص المكتوب **الاجراء Procedure :** مجموعة من الاوامر والتعليمات تنفذ عندما يستدعى هذا الاجراء **الحدث Event :** الفعل الذي يقع على الكائن مثل الضغط Click على زر الامر . **إطار العمل Net Frame Work:** يوفر إطار العمل الاتى : المكتبات - المترجمات - بيئة التشغيل **نافذة IDE بيئة التطوير المتكاملة :** تحتوى على العديد من الأدوات والمميزات التي تمكنك من إنشاء تطبيقات النت والموبايل والويندوز ويمثلها ما يطلق عليه Visual Studio **ومكوناتها :** ١- النموذج Form ٢- صندوق الادوات Tool Box ٣- نافذة الخصائص Properties Window ٤ – مستعرض الحل Solution Explorer	يقوم الطلاب بتحديد مكونات شاشة VB.NET (Form – Toolbox – Properties – Solution Explorer)على صورة أو على الجهاز.	يناقش الطلاب معًا دور كل مكون في تصميم واجهة البرنامج، مع تبادل الآراء لتوضيح أهميته في العمل البرمجي.	تعتمد لغات البرمجة كائنية التوجه على : (استخدام تطبيقات مكتبية - استخدام تطبيقات ويب - كائنات فى ذاكرة الكمبيوتر)
التقييم الاسبوعى	....						

الفصل	الحصة	التاريخ	الفصل الدراسى	الدرس	عنوان الدرس
		- - ٢٠٢	الأول	الثالث	ضبط خصائص ادوات التحكم
		- - ٢٠٢			
		- - ٢٠٢			
		- - ٢٠٢			

MR.AHMED KORANI
كنزى لتكنولوجيا المعلومات
01008404257

التمهيد : ما وظيفة نافذة النموذج Form في برنامجVB.NET ؟

أهداف الدرس : ١- أن يعرف الطالب مفهوم النموذج Form ٢- ان يحدد الطالب خصائص النموذج Form ٣- ان يكتب الطالب الفرق بين خاصية Name وخاصية Text

المهارات والقيم والقضايا المتضمنة بالدرس

المهارة : ضبط خصائص النموذج.
قيم العمل : إتقان ضبط الخصائص.
قضايا المواطنة : تحسين واجهة البرنامج.

المعينات التدريسية

الكتاب المدرسى - صورة لنافذة Form موضحة بخصائصها.- معمل الحاسب

التكنولوجيا المساعدة (للدمج)

لا يوجد

استراتيجيات الدرس

المناقشة والحوار - التعلم بالممارسة

المحتوى العلمى

النموذج Form : يستخدم لتصميم واجهة البرنامج ، ويعتبر وعاء يحتوى على الادوات .

خصائص النموذج Form :

الخاصية	الوظيفة
Name	تحدد اسم النموذج المستخدم فى نافذة الكود
Text	النص الظاهر على شريط عنوان نافذة النموذج
Font	تحدد نوع وحجم الخط
Fore Color	تحدد لون الخط (لون الخط الامامى)
Back Color	تحدد لون خلفية النموذج
Right To Left	تحدد اتجاه ادوات التحكم من اليمين Yes الى اليسار No

- هناك خصائص اذا تم ضبطها للنموذج يتم تطبيقها على جميع الأدوات الموضوعة للنموذج ومن هذه الخصائص الخاصية Font والخاصية Fore Color .

-القيمة الافتراضية للخاصية Name والخاصية Text واحدة وهى Form1 ويمكن تغييرها بعد ذلك

ضبط الخصائص : وذلك كالتالى

اسم الخاصية = قيمة الخاصية

Property = Value

الانشطة التعليمية

ضبط الطالب خصائص Form (مثل تغيير الاسم واللون وحالة النافذة) على مثال توضيحي في الكتاب أو الجهاز

الاداء الصفى

يعرض الطالب الناتج بعد تغيير الخصائص ويقارنون بين تأثير كل خاصية.

الواجب المنزلى

عند ضبط بعض خصائص نافذة النموذج Form فنها تطبق على ادوات التحكم التى يتم وضعها على نافذة النموذج من هذه الخصائص : (Name - Fore Color - Text)

التقييم الاسبوعى

....
....
....

الفصل	الحصة	التاريخ	الفصل الدراسى	الدرس	عنوان الدرس
		- - ٢٠٢	الأول	الثالث	تابع ضبط خصائص ادوات التحكم
		- - ٢٠٢			
		- - ٢٠٢			
		- - ٢٠٢			

MR.AHMED KORANI
كنزى لتكنولوجيا المعلومات

التمهيد : ما وظيفة نافذة النموذج Form في برنامجVB.NET ؟

أهداف الدرس : ١- أن يعرف الطالب مفهوم النموذج Form ٢- ان يحدد الطالب خصائص النموذج Form ٣- ان يكتب الطالب الفرق بين خاصية Name وخاصية Text

المهارات والقيم والقضايا المتضمنة بالدرس	المعينات التدريسية	التكنولوجيا المساعدة (للدمج)	استراتيجيات الدرس	المحتوى العلمى	الانشطة التعليمية	الاداء الصفى	الواجب المنزلى
المهارة :ضبط خصائص النموذج. قيم العمل :إتقان ضبط الخصائص. قضايا المواطنة :تحسين واجهة البرنامج.	الكتاب المدرسى - صورة لنافذة Form موضحة بخصائصها- معمل الحاسب	لا يـــــوجـــــد	المناقشة والحوار - التعلم بالممارسة	(انظر أدناه)	ضبط الطالب خصائص Form على مثال توضيحي في الكتاب أو الجهاز	يعرض الطالب الناتج بعد تغيير الخصائص ويقارنون بين تأثير كل خاصية.	الخاصية Maximize Box لنافذة النموذج Form تساعد فى : (إظهار او إخفاء صندوق التكبير - التحكم فى اظهار نافذة النموذج فى وضع تصغير / تكبير / عادى فى نمط التشغيل - التحكم فى اظهار او اخفاء صندوق التحكم فى نافذة النموذج

تابع خصائص النموذج Form :

الخاصية	الوظيفة
RightToLeftLayout	تحدد اتجاه تخطيط الادوات من اليمين True الى اليسار False اثرائى
Control Box	تتحكم فى اظهار True او اخفاء False صندوق التحكم للنموذج اثرائى
Maximize Box	تتحكم فى اظهار True او اخفاء False صندوق التكبير للنموذج
Minimize Box	تتحكم فى اظهار True او اخفاء False صندوق التصغير للنموذج
FormBorderStyle	نمط حدود نافذة النموذج (القيمة None)

ملحوظة : هناك خصائص لا يظهر تأثيرها على النموذج او الادوات الاخرى إلا فى وضع تشغيل البرنامج فقط.

-يمكن إضافة اى عدد من الادوات الى النموذج فى وضع التصميم .

الخاصية Window State يظهر تأثيرها فى وضع التشغيل فقط .

التقييم الاسبوعى	....

الفصل	الحصة	التاريخ	الفصل الدراسى	الدرس	عنوان الدرس
		- - ٢٠٢	الأول	الثالث	تابع ضبط خصائص ادوات التحكم
		- - ٢٠٢			
		- - ٢٠٢			
		- - ٢٠٢			

التمهيد : ما الفرق بين زر الأمر (Button) والعنوان(Label) ؟

أهداف الدرس : ١- أن يعرف الطالب وظيفة الزر Button ٢- ان يحدد الطالب خصائص اداة العنوان label ٣- ان يوضح الطالب وظيفة اداة مربع الكتابة Text Box

المهارات والقيم والقضايا المتضمنة بالدرس

المهارة :التمييز بين الأدوات.
قيم العمل :الاستخدام الصحيح.
قضايا المواطنة :توظيف الأدوات للتصميم.

المعينات التدريسية

الكتاب المدرسى - صورة من الكتاب توضح زر الأمر والعنوان ومربع الكتابة بعد ضبط الخصائص- معمل الحاسب

التكنولوجيا المساعدة (للدمج)

لا ـــــــ يوجد

استراتيجيات الدرس

المناقشة والحوار - التعلم بالممارسة

المحتوى العلمى

أداة الزر Button : تستخدم للقيام بمهمة معينة عند النقر عليها من مستخدم البرنامج .

الخاصية	الوظيفة
Location	تحدد موقع الزر على النموذج
Size	تحدد حجم الزر (ارتفاع وعرض الزر على النموذج)

أداة العنوان Label : تستخدم فى عرض نص على نافذة النموذج لا يمكن تغييره اثناء تشغيل البرنامج .

الخاصية	الوظيفة
Auto Size	تحدد حجم أداة العنوان يتحدد تلقائياً حسب النص المكتوب عليه بالقيمة True ، أما اذا كانت قيمتها False يتم تغيير الحجم يدوياً (وذلك باستخدام الخاصية Size)
Border Style	تحدد اطار او حدود الاداة قيمتها Fixed Single

اداة مربع الكتابة Text Box : تسمح بإدخال بيانات نصية من مستخدم البرنامج وذلك أثناء تشغيل البرنامج .

الخاصية	الوظيفة
Max Length	تحدد الحد الاقصى من الحروف الذى يمكن إدخاله فى الاداة
Multi Line	تحدد امكانية تعدد الاسطر داخل الاداة True ام لا False

الانشطة التعليمية

يحدد الطلاب الخصائص المختلفة لكل من Button و Label و Text Box ويجرون تغييرات عملية عليها

الاداء الصفى

يعرض الطلاب النتائج ويقارنون بين تأثير الخصائص على كل أداة.

الواجب المنزلى

يتحدد حجم اداة العنوان Label تلقائيا على نافذة النموذج اذا كانت الخاصية :
Auto Size = False - Border Style = Fixed Single -)
(Auto Size = True

التقييم الاسبوعى

....
....
....

الفصل	الحصة	التاريخ	الفصل الدراسى	الدرس	عنوان الدرس
		- ـ ٢٠٢	الأول	الثالث	تابع ضبط خصائص ادوات التحكم
		- ـ ٢٠٢			
		- ـ ٢٠٢			
		- ـ ٢٠٢			

التمهيد : ما الفرق بين ListBox وComboBox ؟

أهداف الدرس : ١- أن يوضح الطالب خصائص اداة صندوق القائمة ٢- ان يحدد الطالب خصائص اداة التحرير والسرد Comb box ٣-ان يوضح الطالب الفرق بين اداتى List Box و Combo Box

<table dir="rtl">
<tr><th>المهارات والقيم والقضايا المتضمنة بالدرس</th><th>المعينات التدريسية</th><th>التكنولوجيا المساعدة (للدمج)</th><th>استراتيجيات الدرس</th><th>المحتوى العلمى</th><th>الانشطة التعليمية</th><th>الاداء الصفى</th><th>الواجب المنزلى</th></tr>
<tr>
<td>المهارة :إدخال وتنظيم بيانات.
قيم العمل :الدقة في الاختيار.
قضايا المواطنة :تسهيل عرض البيانات.</td>
<td>الكتاب المدرسى -- معمل الحاسب</td>
<td>لا ـــــــــــــ يوجد</td>
<td>المناقشة والحوار - التعلم بالممارسة</td>
<td>
<table>
<tr><th>الخاصية</th><th>الوظيفة</th></tr>
<tr><td>Items</td><td>مجموعة العناصر التى تعرض فى صندوق القائمة</td></tr>
<tr><td>Sorted</td><td>تحدد ما اذا كانت العناصر المعروضة مرتبة (True) او غير مرتبة False</td></tr>
<tr><td>Selection Mode</td><td>تحدد امكانية اختيار عنصر او اكثر من العناصر المعروضة</td></tr>
</table>
أداة صندوق القائمة List Box : تستخدم لعرض قائمة من العناصر
ملحوظة : يظهر أثر الخصائص السابقة فى وضع التصميم و التشغيل
أداة التحرير والسرد Comb Box : عبارة عن قائمة من العناصر تنسدل لاختيار إحداها
<table>
<tr><th>الخاصية</th><th>الوظيفة</th></tr>
<tr><td>Items</td><td>مجموعة العناصر التى تعرض على الاداة</td></tr>
<tr><td>Auto Complete Mode</td><td>تحدد الطريقة التى سوف يتم بها اكمال القائمة (إثرائى)</td></tr>
<tr><td>Auto Complete Source</td><td>مصدر العناصر المقترحة لعملية الاكمال(إثرائى)</td></tr>
</table>
</td>
<td>ينشئ الطلاب ListBox يضم عدة أسماء، ويضبطون ComboBoxلاختيار اسم واحد من قائمة منسدلة.</td>
<td>يعرض الطلاب نتائج العمل ويقارنون بين طريقة إدخال البيانات في الأداتين.</td>
<td>اداة التحكم التى تسمح للمستخدم باختيار عنصر واحد من ١٥ عنصر فى اصغر مساحة ممكنة على النموذج هى : (Compo Box - List Box - Radio Box)</td>
</tr>
<tr><td>التقييم الاسبوعى</td><td colspan="7">..
....
....</td></tr>
</table>

الفصل	الحصة	التاريخ	الفصل الدراسى	الدرس	عنوان الدرس
		- - ٢٠٢	الأول	الثالث	تابع ضبط خصائص ادوات التحكم
		- - ٢٠٢			
		- - ٢٠٢			
		- - ٢٠٢			

التمهيد : متى نستخدم RadioButton ومتى نستخدم CheckBox ؟

أهداف الدرس : ١- أن يوضح الطالب خصائص اداة صندوق الاختيار .٢- ان يحدد الطالب خصائص اداة زر اختيار بديل واحد ٣- ان يوضح الطالب الفرق بين اداتى Radio Button و Check Box

<table>
<tr>
<th>المهارات والقيم والقضايا المتضمنة بالدرس</th>
<th>المعينات التدريسية</th>
<th>التكنولوجيا المساعدة (للدمج)</th>
<th>استراتيجيات الدرس</th>
<th>المحتوى العلمى</th>
<th>الانشطة التعليمية</th>
<th>الاداء الصفى</th>
<th>الواجب المنزلى</th>
</tr>
<tr>
<td>المهارة :تجميع بدائل وتنظيمها.
قيم العمل :وضوح العرض.
قضايا المواطنة :اختيار أنسب البدائل.</td>
<td>الكتاب المدرسى - صورة توضح GroupBox يحتوي على مجموعة من أزرار الاختيار وصناديق الاختيار. - معمل الحاسب</td>
<td>لا يوجد</td>
<td>المناقشة والحوار - التعلم بالممارسة</td>
<td>
أداة زر اختيار بديل واحد Radio Button : تتيح مجموعة من البدائل يختار منها المستخدم بديل واحد فقط (ويجب ان يختار منها) مثل اختيار (ذكر / أنثى) (مسلم / مسيحى)
<table>
<tr><th>الخاصية</th><th>الوظيفة</th></tr>
<tr><td>Checked</td><td>تحدد اذا كان تم اختيار الاداة (True) ام لا (False) ويظهر أثرها أثناء تشغيل البرنامج</td></tr>
</table>
أداة صندوق الاختيار Check Box : تتيح للمستخدم مجموعة من البدائل يختار منها بديل او اكثر
مثل اختيار الهوايات المفضلة (كرة قدم / كرة سلة / كرة يد / سباحة)
<table>
<tr><th>الخاصية</th><th>الوظيفة</th></tr>
<tr><td>Checked</td><td>تحدد اذا كان تم اختيار الاداة (True) ام لا (False) ويظهر أثرها أثناء تشغيل البرنامج</td></tr>
</table>
أداة صندوق المجموعة Group Box : تستخدم فى احتواء ادوات التحكم ذات الوظيفة الواحدة على النموذج
</td>
<td>نشئ الطالب GroupBox يضم عدة RadioButtons لاختيار جنس الطالب، ويضيفون CheckBoxes لاختيار الهوايات.</td>
<td>قارن الطلاب بين النتائج لبيان الفرق بين اختيار بديل واحد أو أكثر من بديل.</td>
<td>اداة التحكم التى يمكن استخدامها على نافذة النموذج بحيث تسمح للمستخدم اختيار اكثر من بديل هى : (Radio Button - Group Box - Check Box)</td>
</tr>
<tr>
<td>التقييم الاسبوعى</td>
<td colspan="7">..
....
....</td>
</tr>
</table>

الفصل	الحصة	التاريخ	الفصل الدراسى	الدرس	عنوان الدرس
		- - ٢٠٢	الأول	الرابع	نافذة الكود
		- - ٢٠٢			
		- - ٢٠٢			
		- - ٢٠٢			

MR.AHMED KORANI
كنزى لتكنولوجيا المعلومات
01008404357

التمهيد : أين نكتب التعليمات البرمجية في برنامجVB.NET ؟

أهداف الدرس : ١- أن يوضح الطالب وظيفة نافذة الكود ٢- ان يحدد الطالب طرق فتح نافذة الكود ٣- ان يوضح الطالب مفهوم معالج الحدث

المهارات والقيم والقضايا المتضمنة بالدرس	المعينات التربوية	التكنولوجيا المساعدة (للدمج)	استراتيجيات الدرس	المحتوى العلمى	الانشطة التعليمية	الاداء الصفى	الواجب المنزلى
المهارة :كتابة كود للحدث. قيم العمل :ربط الأوامر بالأحداث. قضايا المواطنة :التحكم في الأدوات برمجيا.	الكتاب المدرسى - جهاز كمبيوتر مفتوح عليه نافذة الكود لزر أمر (Button). - معمل الحاسب	لا يـــــوجـــــد	المناقشة والحوار - التعلم بالممارسة	**نافذة الكود Code Window :** هى مكان كتابة الاوامر والتعليمات (الكود) بلغة Visual Basic . Net . **لفتح نافذة الكود نتبع الاتى** قم بتنشيط النموذج Form اولا ثم قم بالضغط على مفتاح F7 من لوحة المفاتيح . او عن طريق نافذة الحل من القائمة المختصرة لملف المشروع اختر View Code **شكل نافذة الكود** ١ Form1.vb ٢ Form1.vb [Design] Start Page Form1 Public Class Form1 ٣ ٤ End Class ٥ **معالج الحدث Event Handler :** عبارة عن اجراء يحتوى على كود يتم تنفيذه عندما يقع الحدث المرتبط به ١- القائمة Class Name تعرض أسماء أدوات التحكم Controls الموضوعة على نافذة النموذج . ٢- القائمةMethod Name تعرض الأحداث الخاصة بالعنصر المختار من القائمة Class Name	يكتب الطالب تعليمة برمجية بسيطة داخل معالج حدث (مثل تغيير نص زر بعد الضغط عليه).	يشغل الطالب البرنامج لملاحظة النتيجة عند تنفيذ الحدث ومقارنة سلوك الأداة قبل وبعد إضافة الكود.	لفتح نافذة الكود نقوم بالضغط على مفتاح .... من لوحة المفاتيح .

التقييم الاسبوعى	....

الفصل	الحصة	التاريخ	الفصل الدراسى	الدرس	عنوان الدرس
		- - ٢٠٢	الأول	الرابع	تابع نافذة الكود
		- - ٢٠٢			
		- - ٢٠٢			
		- - ٢٠٢			

التمهيد : كيف نغيّر خصائص الأداة باستخدام الكود بدلًا من نافذة الخصائص؟

أهداف الدرس : ١- أن يوضح الطالب وظيفة نافذة الكود ٢- ان يحدد الطالب طرق فتح نافذة الكود ٣- ان يضبط الطالب خصائص الادوات برمجياً

المهارات والقيم والقضايا المتضمنة بالدرس	المعينات التدريسية	التكنولوجيا المساعدة (للدمج)	استراتيجيات الدرس	المحتوى العلمى	الانشطة التعليمية	الاداء الصفى	الواجب المنزلى
المهارة :تغيير خصائص بالكود. قيم العمل :دقة التنفيذ. قضايا المواطنة :تخصيص واجهة البرامج.	الكتاب المدرسي- جهاز كمبيوتر لتجربة تغيير خصائص الأدوات بالكود .- معمل الحاسب	لا يوجد	التعلم بالممارسة - المناقشة والحوار	**ضبط الخصائص برمجياً :** Control Name .Property = Value **أمثلة** كود تغيير النص المكتوب على الزر Button1 إلى " Kenzy " . Button1.Text = "Kenzy" كود كود تغيير الكتابة على وجة الاداة Button إلى جمهورية مصر العربية . Button.Text = " جمهورية مصر العربية" كود تغيير لون الكتابة للأداة Label1 إلى اللون الاحمر . Label1.Fore Color = Color.Red كود تغيير لون الخلفية للأداة Button1 إلى اللون الازرق . Button1.Back Color = Color.blue كود تغيير حجم اداة Label1 تلقائياً حسب النص المكتوب عليها Label1 . Auto Size = True	يكتب الطالب كودًا بسيطًا لتغيير لون خلفية النموذج أو نص زر الأمر أثناء تشغيل البرنامج.	يشغل الطالب البرنامج ويلاحظون التغيير في الخصائص عند التنفيذ.	القائمة التي تعرض الأهداف الخاصة بالعناصر المختار من القائمة: (Combo box - List box - Method name)
التقييم الاسبوعى	....						

الفصل	الحصة	التاريخ	الفصل الدراسى	الدرس	عنوان الدرس
		- ـ ٢٠٢	الأول	مراجعة	مراجعة (١)
		- ـ ٢٠٢			
		- ـ ٢٠٢			
		- ـ ٢٠٢			

التمهيد : *ما أهمية حل أسئلة شاملة على كل الدروس؟*

أهداف الدرس : ١- أن يتعرف الطالب على نوعية الاسئلة ٢- ان يستنتج الطالب اجابات الاسئلة وفق ما تم دراسته

المهارات والقيم والقضايا المتضمنة بالدرس	المعينات التدريسية	التكنولوجيا المساعدة (للدمج)	استراتيجيات الدرس	المحتوى العلمى	الانشطة التعليمية	الاداء الصفى	الواجب المنزلى
تنمية مهارة حل المشكلات في مواقف جديدة. طبيق المعارف المكتسبة من جميع الدروس.	سبورة + أقلام لكتابة الإجابات أو مناقشة النماذج – معمل الحاسب	لا يـــــوجـــــد	المناقشة - حل المشكلات	**السؤال الأول ضع علامة (√) أو علامة (X) أمام العبارات الآتية :** ١- الخوارزميات هى تمثيل تخطيطى يعتمد على الرسم بأشكال قياسية لتوضيح ترتيب العمليات اللازمة لحل مسألة او مشكلة معينة . ( ) ٢- الخصائص Properties تصف الكائن Object وتحدده . ( ) ٣- أداة التحكم Check Box تتيح لمستخدم البرنامج عدة بدائل ليختار بديل واحد فقط . ( ) ٤-اختبار صحة البرنامج وتصحيح اخطاؤه هو المرحلة الاخيرة من مراحل حل المشكلة **السؤال الثانى اختر الإجابة الصحيحة مما بين القوسين :** ١- .... توفر بيئة التصميم والتشغيل لجميع تطبيقات الدوت نت . (Visual Basic - Solution Explorer - Net Frame Work) ٢- للتحكم فى حجم اداة Label باستخدام مؤشر الفأرة لابد من ضبط خاصية : (Location - Max Length - Auto Size) ٣- قائمة .... تعرض اسماء ادوات التحكم الموجودة على نافذة النموذج . (Class Name - Method Name - Control Name) ٤- الخطوة التى يجب ان تسبق توثيق البرنامج مباشرة هى : (اختبار صحة البرنامج وتصحيح اخطاء البرنامج - تصميم البرنامج - تحديد المشكلة)	جيب الطالب عن أسئلة شاملة تغطي جميع دروس المنهج.	يصحح الطالب خطأ في إجابة زميله مع ذكر السبب.	

عنوان الدرس	الدرس	الفصل الدراسى	التاريخ	الحصة	الفصل
مراجعة (٢)	مراجعة	الأول	/ / ٢٠٢		
			/ / ٢٠٢		
			/ / ٢٠٢		
			/ / ٢٠٢		

التمهيد : ما أهمية حل أسئلة شاملة على كل الدروس؟

أهداف الدرس : ١- أن يتعرف الطالب على نوعية الاسئلة ٢- ان يستنتج الطالب اجابات الاسئلة وفق ما تم دراسته

الواجب المنزلى	الاداء الصفى	الانشطة التعليمية	المحتوى العلمى	استراتجيات الدرس	التكنولوجيا المساعدة (للدمج)	المعينات التدريسية	المهارات والقيم والقضايا المتضمنة بالدرس
	يصحح الطالب خطأ في إجابة زميله مع ذكر السبب.	جيب الطالب عن أسئلة شاملة تغطي جميع دروس المنهج.	**السؤال الأول ضع علامة (√) أو علامة (X) أمام العبارات الآتية :** ١- الاداة Group Box تستخدم لاحتواء ادوات التحكم ذات الوظيفة الواحدة بداخلها .( ) ٢- الخاصية Name تستخدم لضبط النص الظاهر على الاداة .( ) ٣- معالج الحدث هو الاجراء الذى يتم استدعاؤه عند وقوع حدث معين . ( ) ٤-اختبار صحة البرنامج وتصحيح اخطاؤه هو المرحلة الاولى من مراحل حل المشكلة **السؤال الثانى اختر الإجابة الصحيحة مما بين القوسين :** ١- لاختبار وتشغيل المشروع داخل برنامج VB.Net نضغط على مفتاح ..... من لوحة المفاتيح . (F7 - F5 - F4) ٢- .... تعرض اسماء الملفات والمجلدات المشروع او المشروعات التى تدخل ضمن الحل . (Properties Window -ToolBox - Solution Explorer) ٣- اداة التحكم .... تستخدم فى استقبال مدخلات مستخدم البرنامج النصية . (Button - Label - Text Box) ٤- الخطوة التى يجب ان تسبق توثيق البرنامج مباشرة هى : (اختبار صحة البرنامج وتصحيح اخطاء البرنامج - تصميم البرنامج - تحديد المشكلة)	المناقشة - حل المشكلات	لا يوجد	سبورة + أقلام لكتابة الإجابات أو مناقشة النماذج - معمل الحاسب	تنمية مهارة حل المشكلات في مواقف جديدة. طبيق المعارف المكتسبة من جميع الدروس.